

benzemesine özen gösterir. Eğer benzerlik söz konusu değilse, onu yaratarak biçimini değiştirerek benzetmeye çalışır (Poyraz,2003).

### **Kurallı Oyun**

Bu tür oyunlar daha ileri bir zihinsel düzeyi gerektirir. 7-8 yaşlardan sonra görülür. Oyunun kurallarına uyma bilinci oluşmaya başlar (Poyraz, 2003). Piaget kurallı oyunları ve oyun kuralları karşısında çocukların tutumlarını “Çocuğun Ahlak Yargısı” adlı monografisinde incelemiştir. Erken işlem öncesindeki çocukların oyunları tamamen bireyseldir ve henüz özel fantezilerle birleşmeyen kalıplaşmış davranışlar bir çeşit ön kuralı temsil etmektedir. Tam bir kural olarak kabul edilmezler. Çünkü çocuğun bilincinde bu kurallara bağlı olma anlayışı yoktur. Geç işlem öncesi dönemdeki çocuklar ise birbirlerini taklit etme yoluyla oyunlarını oluşturup, durumun toplumsal yönlerinden zevk almaya başlarlar. Kesin değişmez ve büyüklerin mistik otoritesinden kaynaklanmış olarak algılanan kuralları birbirlerinden öğrenirler. Zihinsel gelişim ve akran gruplarıyla etkileşim sonucu bu kurallar özümlenmektedir (Akt. Öngen, 1991:22-23).

#### **2.1.4.2.3.Smilansky'nin Oyun Kuramı**

Smilansky, Piaget'in çalışmalarına dayanarak ve sembolik oyunun önemine dikkat çekerek 4 aşamalı oyun gelişimi modelini önermiştir; işlevsel oyun, inşa oyunu, dramatik oyun ve kurallı oyun.

- **İşlevsel Oyun:** İlk önce bir çocuğun onu fiziksel olarak harekete geçirecek gereksinimlere dayalı basit kas hareketlerini içeren oyundur. Doğal olarak oynadığı oyunlar 'işlevsel'dir. Çocuk, hareketlerini tekrarlar, yeni eylemler dener, onları taklit eder.
- **İnşa Oyunu:** Çocuğu yaratıcı etkinlikle ve dolayısı ile yaratmanın keyfiyle tanıştırır. Bu evrede çocuk, oyun materyallerini değişik şekillerde kullanmayı öğrenir.

• **Dramatik oyun:** Çocuğun kendi dünyasını keşfettiği, çevresindekilerin hareket ve karakter özelliklerini taklit ettiği serbest bir oyundur. Dramatik oyun sabit değildir, anlık olabilir, değişebilir, birkaç dakika sürebildiği gibi belli bir müddet de oynanabilir. Çocuklar kendilerine karmaşık gelen yetişkin dünyasını bu oyun içerisinde canlandırır ve gerçek hayata ilişkin sorunlarını çözmeye çalışır. Dramatik oyun ayrıca, sosyal yeterliliğin ve olumlu akran ilişkilerinin geliştirilmesinde önemli bir yere sahiptir (Broström, 1998:28-29.).

• **Kuralı Oyun:** Kuramcılara göre bu evre oyun gelişiminde ulaşılan son evredir. Çocuk, önceden hazırlanmış ve belirlenmiş kuralları kabul etmek zorundadır. Kuralı oyunlar çocukların fiziksel koordinasyonlarını artırır, sosyal ve dil becerilerini geliştirir, işbirliği ve rekabet düşüncelerini ortaya koyar (Ömeroğlu, 2007:13-15; Wolfgang vd, 2003:467-468).

#### 2.1.4.2.4.Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı (Vygotsky)

Vygotsky'e göre oyun keşiftir ve duygusal gelişim kadar bilişsel gelişime de katkısı vardır. Vygotsky'e göre oyun çatışma ve çelişkilerden oluşur.Bu çatışma ve çelişkiler başka türlü çözülemez.Bu mekanizmada çocuk, gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı unsurları, özellikle yaşanmış olaylardaki ilişkileri kullanır. Oyunda önemli ve farklı olan unsur, çocuğun özgür iradesiyle önceki yaşantılardan edindiği sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretip böylece olumsuz dürtülerinden arınmaktır. Bu yükleme ve boşalma, oyunda haz olarak ortaya çıkan unsurdur. Oyun gerilimle başlayıp, bunu kontrol etme mekanizmaları sonucu isteklerin gerçekleşmesiyle mutluluk veren bir duyguyla yer değiştirir. Bu nedenle Vygotsky, oyunu yüksek derecede güdümlü bir davranış oluşumu olarak kabul eder (Sevinç, 2004).

Vygotsky, oyunu nitelerken, birbiriyle ilişkili iki temel ögenin varlığını vurgulamaktadır:

- a) İmgesel bir durum ve
- b) imgesel durumdaki dolaylı kurallar.

Bir imgesel durum, sadece -miş gibi oyunun değil, aynı zamanda - gizli bir biçimde bulunabilmesine karşın- kurallı oyunların da- belirleyici bir niteliğidir. Örneğin, oldukça soyut bir oyun olan satranç, yalnızca belirli ve kurallı bir biçimde hareket edebilen şah, vezir, at ve bunun gibi belirli aktörlerle doldurulmuş imgesel bir dünya tarafından yapılandırılmaktadır. Kurallar sistemi, aslında oyun ortamının kendisinin kurulmasına hizmet etmekte ve daha sonra da bu kural ve eylemler anlamlarını oyun ortamından almaktadırlar. Yine, kuralların varlığı da, özel olarak, yalnızca "kurallı oyunların" değil, söz konusu kurallar dolaylı olabilmelerine karşın, -miş gibi oyunun da belirleyici bir niteliğidir. Örneğin, çocukların davranışlarına, üstlendikleri roller nedeniyle konulan kısıtlamaları dikkate aldığımızda, bu dolaylı kurallar görünür hale gelmektedir. Çocuklar, "anne" ya da "baba" imiş gibi davrandıklarında, istedikleri herhangi bir davranışı gösteremezler, kavradıkları kadarıyla annelik ve babalık davranış kurallarını yakalamak ve bu kurallara uymak zorundadırlar. Burada önemli bir bilişsel çaba vardır: Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya. "Gerçek yaşamda çocuğun gözden kaçırdığı şey, oyunda bir davranış kuralı haline gelmektedir". Kısacası, -miş gibi oyun ve kurallı oyunlar tek bir ölçüğün iki ucudur ve Vygotsky uzun dönemli oyun gelişimini bu uçlar arasındaki -dolaylı kuralların olduğu doğrudan imgesel bir ortamdan (-miş gibi oyun), doğrudan kuralların olduğu dolaylı imgesel bir ortama doğru (kurallı oyunlar)- dereceli bir hareket olarak görmektedir. Çocuğun -miş gibi oyunda imgesel bir ortamı yaratışı söz konusu olduğunda, Vygotsky, yazılarını yazdığı siyasal ortam tarafından bir parça açıklanabilecek nedenler dolayısıyla, Freud'dan doğrudan doğruya söz edememesine karşın, büyük ölçüde temelde Freudçu türde olan bir psikodinamik açıklamadan yararlanmaktadır. Bu ona, bu tür davranışların güdüsel temellerini saf bir biçimde bilişsel olarak görmekten çok, öncelikle toplumsal-duygusal olarak görme fırsatını vermektedir. Vygotsky, okulöncesi yıllar boyunca hemen karşılanamayacak çok sayıda gereksinimin ortaya çıktığını kabul etmektedir. Oyun, fantazilerin kullanılması yoluyla, gerçekleştirilemeyen isteklerin gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Bu gerçekleştirim, yalnızca belirli ve bilinçli isteklerin değil, daha genel ve belirsiz isteklerin doyurulmasını da kapsamaktadır. Leontiev'in Vygotsky'nin görüşlerini değerlendirdiği yazılarında belirttiği gibi, bu isteklerin en önemlisi, çocukların yetişkinler gibi eylemde bulunmak ya da gerekli eylemlerden

çoğunu gerçekleştirmek bakımından hâlâ yetersiz oldukları halde, kendi başlarına bir şeyler yapma dilekleri üzerinde odaklanmaktadır (Nicolopoulo, 1993).

#### 2.1.4.2.5.Erikson Kuramı

Erikson, oyunu psikososyal gelişim kuramı ışığı altında ele almış ve bu bağlamda değerlendirmiştir. Oyunun çocuğun psikososyal gelişiminin aynası olduğunu, gelişim dönemleri boyunca farklılık gösterdiğini vurgulamıştır. Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur (Sevinç, 2005).

Ericson'a göre, oyun çocuğun benliğini yansıttığı bir ortamdır. Bir dramatize alanıdır. İster klasik kuramlar, isterse dinamik kuramlar olsun ortak görüşleri, oyunun önemli bir öğrenme ve dinlenme aracı olduğu yönündedir. Oyunda yapılan bilinçli ya da bilinçsiz etkinliklerin bireye katkı sağladığı ve bunun planlanmış ortamlarda daha da etkili olacağı yönündedir ( Koçyiğit, 2007).

#### 2.1.4.2.6.Parten'in Oyun Sınıflandırması

Parten'in oyun sınıflandırması ilkel sosyal davranışlardan işbirlikçi sosyal davranışlara doğru bir gelişim göstermektedir. Buna göre Parten oyunu 4 grupta sınıflandırmıştır.

a) **Tek Başına Oynanan =İzole Oyun:** Çocuk tek başına materyal ile oynar, grup aktiviteleri için arkadaşlık yapmaz. Yakınındaki çocukların oyunundan etkilenmez, bağımsızdır

b) **Başka Bir Oyunu İzleme= Paralel Oyun:** Çocuk yine bağımsız oynar fakat seçtiği aktiviteler onu diğer çocukların yakınına getirir. Kullandığı materyaller arkadaşının kullandığı materyallere benzemeyebilir. Çocuklar birbirini etkilemez.

c) **Birlikte Oynanan Oyun= Beraber Oyun:** Çocuk diğer çocuklarla beraber oynar, gruba katılır, iletişim karşılıklı olarak görülür. Çocuk, arkadaşlarının oyunlarını değiştirmek, desteklemek ya da engellemek isteyebilir. Oyun bir amaca göre organize edilmez, işbirliği yoktur.

**d) İşbirliğine Dayalı Oyun= Kooperatif Oyun:** Çocuk ortak bir amaç için durumu yapılandırır ve organize eder. Sembolik ya da kurallı oyunlar açığa çıkar, rol ayırımı olmasa da çocuk karşısındaki davranışlarının daha çok farkına varır (Uluğ, 2007).

Oyun gelişim aşamalarını belirleyen bir başka kişi de Parten'dir. Parten tarafından oyun aşamaları beş düzeye ayrılmaktadır. Bunlar tek başına (uğraşsız), seyirci rolünde, paralel, birlikte ve işbirlikçi oyun aşamalarıdır. Tek başına oyun evresinde; çocuk, ilk aylarda kendi organlarıyla ilgilenmekte ve tek başına oyun oynamaktan hoşlanmaktadır. Nesnelere yakalaması, ağzına götürmesi, nesneyi atıp arkasından bakması ve kendi çıkardığı sesleri dinlemesi çocuk için birer oyun olmaktadır (Poyraz, 2003). Seyirci oyun evresinde; çocuk zamanının çoğunu daha büyük çocukları gözleyerek geçirmekte ve gözlemlediği çocuklarla sık sık konuşmakta, onlara sorular sormakta ya da fikirler vermektedir. Ancak kendisi belirgin bir şekilde oyuna girmemektedir (Gander and Gandier, 2004). Paralel oyun evresinde; çocuk, diğer çocuklarla birlikte olmaktan çok, onların yanında oynamayı sevmektedir. Bu bir tür taklit oyunu gibi olmakta çocuklar yan yana aynı oyunu oynar gibi görünmelerine rağmen aralarında sözel etkileşim kurmamaktadırlar (Sevinç, 2004). Birlikte oyun evresinde; genellikle çocuklar, paylaşma, ödünç verme gibi davranışlarda bulunarak akranlarından biriyle küçük etkinliklere katılmaya çalışmaktadırlar (Hyun, 1998). Parten'in son dönemi işbirlikçi oyun dönemidir. Çocuklar işbirlikçi oyun sırasında, birlikte bir şeyler inşa etmekte, yarışmakta, senaryolar kurmakta ve oynamakta ve oyunlarına kurallar koymaktadırlar. Bu kurallar aracılığıyla çocuklar toplumun kurallarına uymayı öğrenmektedirler. Kısa işbirlikçi oyun, sosyal yaşam ilkelerini kapsayan davranışları içermekte ve çocukları yetişkin dünyasına hazırlamaktadır (Sevinç, 2004).

### **2.1.5.Oyunun Eğitimdeki Yeri Ve Önemi**

Oyun çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştiren bir faaliyettir. Bu araştırmada da oyunun çocuğun psikomotor becerilerine etkisi araştırılacaktır. Anne, Baba, Öğretmen ve bakıcı konumundaki kişiler hangi oyunların hangi beceriler üzerinde etkili olduğunu bilirlerse çocuğa yardım süreçleri daha da kolaylaşacak ve çocukların becerileri daha üst seviyelere çıkartılabilecektir.

Günümüzde çocukların televizyon, bilgisayar gibi elektronik aletlerle erken yaşlarda tanışması gelişiminin önündeki en büyük etkenlerden biri olmaktadır. Sosyal ilişkilerden, hareketten yoksun olan çocuk ileriki yaşamında gelişimiyle ilgili problemler yaşayabilmektedir. Erken çocukluk döneminin gelişimde önemli olduğunun son yıllarla yapılan çalışmalarla desteklenmektedir. Çocuğun sorumluluğu, beceri gelişimi ve beceri eksikliği durumlarında ebeveynlere, eğitimcilere ya da bakıcı konumundaki kişilere önemli görevler düşmektedir (Özdenk, 2007).

İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocukların gelişim süreçleri ile oynadıkları oyun türü ve çeşidi arasında bir koşutluk olduğu literatüre dayalı incelemeler sonucu ortaya çıkmıştır. Oyunun zihinsel, sosyal, duygusal, dil, bedensel ve psikomotor gelişimi ile bağlantılı olduğu bilinmektedir. Bu nedenle, oyunun bu bağlamda irdelenmesi gerektiği düşünülmüştür (Pehlivan, 2005).

## **2.1.6.Oyun Çeşitleri**

### **2.1.6.1.Duygusal Oyunlar**

Bu oyunlar çocuğun yaşamındaki ilk oyunlardır. İlk bebeklik dönemine ait spontane tepkileri bu oyunların temelini oluşturur. Annesinin kokusuna, babasının sesine, biberon şişesine, çingırak sesine farklı her sese; jest ve mimikleri el-ayak hareketleri eşliğinde tepki göstermesi bu tür oyunlar grubuna girmektedir. İlerleyen yaşlarda da görülen bu oyun faaliyetleri duygusal özelliklerin geliştirilmesinde etkili olabilir. Çocuğun çevresinde ki uyarıcılar tanıtılırken onlarla duygusal bağ kurulduğu görülmür. Bu bağ onunla paylaşıldığında duyuşsal özellikler ortaya çıkar. Böylelikle çocuğun nesneye karşı duygularını öğrenmiş oluruz (Altınköprü, 2003).

### **2.1.6.2. Hareket Oyunları**

Çocukta mimiklerle el, kol, bacak çarpmaları ve parmak oyunları ile daha ilk yastan başlayarak kendini gösterir. Yas ilerledikçe harekete dayanan oyunların çeşitlenip zenginleştiği görülür (Altınköprü, 2003).

Bu oyunlar çocukların psiko-motor becerilerinin geliştirilmesine yardımcı oyunlarıyla olan oyunlardır. Bu tür oyunlarda çocukların hareketleri geliştirilmesinde, olgunlaştırılmakta; koşma, zıplama, atma, tutma gibi hareketleri yapmaları sağlanır. Temel hareket biçimlerinin oluşmasına hareket ile yapmaları sağlanır. Temel hareket biçimlerinin oluşmasına hareket ile dinginlik arasında bir denge oluşturmaya yardım eder. Bu oyunlar yoluyla yapılan hareketler, büyük kas ve küçük kasların gelişmesine büyük katkı sağlamaktadır. Nefes alıp verme ile kan dolaşımının düzgün akısını sağlayarak organizmanın yaşam faaliyetlerini uyarmaktadır. Bu tür oyunların içeriğini çocuğun ilgi, ihtiyaç ve beceri düzeyleri göz önüne alınarak çocuktan istenilen hareketlerle düzenlenir. Bu oyunlarda kurallar,her çocuğun hareketlerini,hareketlerin sırasını,oyuncular arasındaki ilişkileri ve oyunun akısını saptamaktadır. Düzenleyici bir işleve sahip olan bu tür oyunlardan kurallar, kendilerine uyulması zorunluluğunu da birlikte getirirler (Özdenk, 2007).

#### **2.1.6.3.Taklit Oyunları**

Okul öncesi çocukları çevresinde gördüğü her şeyi taklit etmekten çok hoşlanırlar. Bir kurbağanın sıçramasını, ördeğin yürüyüşünü, bir simitçinin simit diye bağırmasını, bastonuna dayanarak yürüyen bir ihtiyarın yürüyüşünü çocuk taklit ederek çevresindeki yetişkinleri tanımaya başlar (Pehlivan, 2005). Çocuk, anne, baba ve çevresindeki kişileri çok kolay bir şekilde taklit edebilmektedir. Bu konuda çocuğun çevresindeki kişilerin çok dikkatli olması gerekmektedir. Örneğin, sigara içme davranışını taklit edebilmektedir. Eline aldığı bir kalemi ağzına götürerek babayı taklit etme yoluna gidecektir. Bu yüzden anne, baba, öğretmen ve çocuğun çevresinde bulunan herkesin çok dikkatli davranışlar sergilemesi gerekmektedir. Çocuğu iyi ya da kötü davranışa yönlendirmenin bizlerin elinde olduğu unutulmamalıdır (Özdenk, 2007).

#### **2.1.6.4.Mücadele Oyunları**

Bu tür oyunlarda çocuklar tamamen kendi kapasiteleri ile özellikle psikomotor becerileri ile bir mücadele içerisindedirler. Bu mücadele de herhangi bir sportif figürde bulunmamaktadır. Elim sende, yat kurtul, halat çekme, sıçratan ip,

tünel topu gibi oyunlar mücadele oyunlarına örnektir. Yat kurtul oyununu örnek olarak inceleyecek olursak bu oyunda ebelenmek üzere olan oyuncu sırt üstü veya yüzüstü yatarak ebelenmekten kurtulmaktadır. Bu oyun çalışmasında yapılan hareketler tamamen koordinasyon ve çabukluk becerilerine dayanmaktadır (Hazar, 2000).

Bu tür oyunlar birey için büyük önem taşımaktadır. Örneğin çocukken halat çekme yarışmasını kaybetmemek için mücadele veren birey bu oyunlarda gösterdiği mücadele sonucu ileriki yaşamlarında karşılaşacağı zorluklar mücadele etme yeteneği geliştirebilecektir (Özdenk, 2007).

#### **2.1.6.5.Hayal Oyunları**

3 yaşından itibaren çocuklar hayal gücüne dayalı oyunları oynamayı severler. Çocuğun bir nesneyi bir başka bir nesne gibi, olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara hayal ya da düş oyunları denir. Çocuk için hayal ettiği nesnenin oyuncuğuna tam benzemesi gerekmemektedir. Çocuk arka arkaya dizilen iskemleleri hayal gücünü kullanarak yolcu otobüsü gibi düşünür. Çocuk kendisini oyuncak rolüne de sokabilmektedir (Poyraz, 2003).

J.Piaget, "çocukların, hayalci oyunlar aracılığıyla kendi sistemlerini kullanarak gerçek boyut geçiş yaptıklarını", ileri sürmektedir. Diğer bir deyişle; hayali oyunlar, çocuklar tarafından organize edilen gerçeklerle, çocukların anlayışları arasında bir köprü durumundadırlar (Ataç, 1991).

Çocuk bu tür oyunlarda kendini bir başkasının yerine koyarak, gizli duygular ve düşüncelerini açığa vurmaktadır. Gerçek hayatta yapamadığı üzüntü, kırgınlık, öfke, aşağılık duygusu gibi olumsuz duygulardan kurtulmayı oyun esnasında öğrenmektedir (Erden, 2001).



### 2.1.6.7.Sosyal İçerikli Oyunlar

Bu tür oyunlar temeli ilk bebeklik günlerinde, bebeklikle anne, baba yada abla gibi birincil bakıcı arasındaki etkileşim ile atılan, sıra almayı, karşılıklı alış verisi gerektiren iki kişi arasındaki etkileşime dayalı oyunlardır (Pehlivan, 2005).

Sosyal içerikli oyunun çocuklar arasındaki önemi, üç yaş sonrası sosyalleşme evrelerini gösterdiği dönemde, anne, baba ve yakınlarının dışındaki kişilerle de etkileşim kurabilme yeteneğinin oluşmaya başlamasıdır. Hayal dünyasının ve taklit yeteneğinin de etkilediği bu dönem oyunlarında ağırlık sosyal rollerin cinsiyetin fark edilmiş olmasıdır. Gruplar kümeleşerek büyür gider. Yas ilerledikçe oyunların ve grupların yapısı da değişmektedir. Bu dönemde kreş, çocuk yuvası ve çocuk kulüplerinin olumlu etkisi olabilir. Eğer burada çalışan kişiler, bilgi ve deneyimli olmayan ve becerisiz ise o zaman da çocuk üzerinde olumsuz etkileri görülebilir. Bu olumsuzluk özellikle ileride, okula ve öğretmene karşı bir antipati seklene dönüşebilir (Özdenk, 2007).

### 2.1.6.8.Zihinsel Aktiviteye Dayalı Oyunlar

En küçük yaşlarda oynanan; yapbozlar, (puzeller), renk, şekil koordinasyonu gerektiren eşleştirmeler (mucize ev gibi); dama, satranç, briç gibi oyunlardır. Bu oyunlar bireyin zihinsel gelişimini olumlu yönde etkiler. Zihinsel kapasitenin, farklı ve üst düzeyde uyarıcılarla geliştirilmesi kabiliyet alanlarını geliştirme açısından da önemlidir (Köksalan ve İzci, 2002).

Oyunların hemen hemen hepsinin birbirleriyle ilgisi ve etkileşimi vardır. Önemli olan oyunun çeşidini, zamanını, zemini ve düzeyini çocuğun belirlemesi ve kendi iradesi ile seçmesi, oynamak istemesidir (Özdenk, 2007).

Çocuklar oyun oynarken o oyunun nasıl yaratıldığını kendilerine hiçbir zaman sormazlar. Birçok durumda oyunların ve oyuncakların kesin bir başlangıç noktası yoktur. Fakat toplumun, geleneklerin ve etnolojinin önemli bir rol oynadığı doğal bir gelişim süreçleri vardır. Bir oyunun son biçimine gelmesi uzun bir sürecin sonucudur. Ama birçok oyun ve oyuncakın yapı açısından yüzyıllar boyu pek

değişmediğine de dikkat etmek gerekir. Oyun; çocukların mevcut ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır. Oyun olgusunun gelişim ve fonksiyonlarının araştırılması, çocukların gelişimi için uygun ortamlar yaratılması ve çocuğun yasadıklarının anlaşılması için gereklidir. (Öğretir, 2008).

**2.1.6.9.Pratik Oyunlar:** Çocukların kumla oynamak gibi tekrar ederek oynadıkları sadece eğlenme amaçlı oyunlardır.

**2.1.6.10.Yapı Oyunları:** Blok ve bloklar yapmak gibi, çocukların yeni bir şeyler yaptıkları veya ürettikleri oyunlardır.

**2.1.6.11.Kaba-Yuvarlanma Oyunları:** Komik, benzetmeler yapılan içinde sert davranışlar (saldırgan değil) olan oyunlardır Bu oyunlara temaslı-itişmeli oyunlar demek de mümkündür. Doğal ortamında sosyallik içeren ve oyun halinde yapılan sertliktir ve içinde karşı tarafa zarar verme niyeti yoktur. Örneğin: gıdıklama, güreşme, döndürmeler, göğüs göğse itişmeler, vurma ve kaçma, kovalamaca, beraber yuvarlanmalar gibi (Akt. Ayan, 2012).

#### **2.1.6.12.Grup Oyunları**

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara 'grup oyunları' denir. Topluca oynana her oyun grup oyunları kapsamı içindedir. Grup oyunları genellikle çekişmeli yarışlar, bir olayın dramatizasyonu biçiminde oynanır. Çocukların severek oynadıkları bu oyun çeşidine örnek olarak verilebilir. Grup oyunları beş altı yaşlarında görülür. Bu dönemde çocuk evini ve çevresini tanımaya başlar, oyuncaklardan sıkılır. Komşularındaki ve mahallesindeki akranları ile arkadaşlık kurmaktan hoşlanır.

a) **Salon Sınıf Oyunları:** Salon sınıf gibi kapalı alanlarda oynanan oyunlara denir. Bunlar serbest oyun ve etkinlikler saatinde oynanan ve oyun saatinde oynanan oyunlardır. Düş gücü oyunlarının çoğu bu gruba girer. Eğitsel oyuncaklar, bloklar ve masa oyuncakları salon sınıf oyunlarıdır.

b) **Açık Hava Oyunları:** Bahçe, kır, sokak, arsa, orman gibi açık yerlerde oynanan oyunlardır. Açık hava oynanan oyunların iç mekânlardaki oyunlardan en

belirgin farklılığı, açık havada oynanması, daha büyük bir alanın oyunun içinde kullanılması ve doğa ile daha yakın olunmasıdır. Koşmaca oyunları, öykünme, yürüyüş, halka oyunları, saklambaç, köşe kapmaca, gölge oyunları açık hava oyunlarıdır.

### **2.1.7.Oyunun Gelişim Alanlarına Göre Faydaları**

Oyun her çağda ve her yerde varlığını eğitim ve gelişim açısından sürdüren önemli bir etkinliktir. Çocuğun doğumuyla başlayan oyun onun en önemli uğraşısıdır ve çocukların psiko-motor, zihinsel, sosyal, duygusal, fiziksel ve dil gelişimlerini desteklemektedir. İlk gelişim dönemlerinde çocuklar için genellikle her aktivite biraz oyun içerir. Birçok araştırmacı kanıtladılar ki, oyun çocukların zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel gelişimleri için çok önemlidir ve bu süreçte anne baba ve aile çok kritik roller üstlenirler. Çocukların fiziksel veya düşünsel keşif etme yeteneklerini sınırlandırsak oyun sayesinde öğrenmeye ihtiyaç duyarlar. Çocuktaki gelişim, fiziksel gelişim, motor gelişim, duygusal ve sosyal gelişim, zihin ve dil gelişimi şeklinde gruplara ayrılmaktadır. Oyun ise, çocuğun tüm gelişimini doğrudan doğruya etkilemektedir. Bu etkilemeler, her oyunun özelliklerine göre farklılık kazanmaktaysa da çocuğun gelişimini bir bütün olarak etkilediği bir gerçektir (Erdem, 2003).

#### **2.1.7.1.Fiziksel ve Motor Gelişim Üzerine Etkileri**

İnsan'ın ruhsal yaşamı ile bütünleşen hareketlerine psikomotor davranışlar denilir. Çocuk doğduğunda, tepkiye hazır olma, hız, durgun hareket, eşgüdüm, dinamik dikkat ve esneklik gibi psikomotor yeteneklere sahiptir. Oyun ortamında bu yetenekler sağlıklı bir şekilde gelişir (Poyraz, 2003).

Oyun sırasında çocuğun bazı hareketleri sürekli olarak tekrar etmesi onun doğal olarak kas gelişimini hızlandırmaktadır. Ayrıca koşma, atlama, sıçrama, tırmanma, sürünme gibi fiziki güç gerektiren oyunlar da çocuğun solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlamaktadır. Bu sayede de oksijen alımı artmakta, kan dolaşımı ve dokulara besin taşınması hızlanmaktadır. Bu tür hareketli oyunlar, ayrıca çocuğun çevresini tanınmasına ve keşfetmesine de

olanak sağlamaktadır. Çocukların yürüme, koşma, atlama, tırmanma, kayma, inme, çıkma, fırlatma, yakalama, sıçrama, zıplama, sallanma gibi eylemlerle sürekli hareket halinde olmaları, onların büyük kas gelişimini desteklemekte ve etkilemektedir. Çocukların, el ve parmak kaslarının gelişimi olan küçük kasların gelişimi ise tutma, koparma, kesme, bağlama, çözme, düğümleme, yoğurma, delme, boyama, dikme, örme ve geçirme gibi etkinliklerin oranında artmakta ve sonucunda da günlük yaşamda kullanılan birçok becerinin kazanılması sağlanmaktadır. Çocukların oynadıkları oyunların her biri bu tür faaliyetlerin en az bir veya bir kaçını içermektedir (Koçkar, Girmen, Anılan ve Öztürk, 2004).

Motor gelişim ile ilgili becerilerin kazanılması, çocuk için gereklidir. Çocuğun sosyal uyumunda ve sosyal faaliyetlere katılabilmesinde motor gelişim önemlidir. Okul öncesi çocuklar çok hareketlidirler koşu, atlama ve ip oyunlarına ilgi fazladır. (Akandere, 2004).

Oyun sayesinde psiko -motor becerileri, gücü tepkisi, becerileri artar, büyük - küçük kaslarını denetim altına alır, organları eşgüdüm ve denge, hareketlerde esneklik ve çeviklik (Seyrek ve Sun, 2005).

Motor gelişim çocukların kendilerine itibar kazandıran bir alan olduğu gözlenmektedir. Çocukların “Bana bakın” diyerek atlaması, tırmanması, koşması, dönmesi gurur verici bir etkinliktir. Kendine güvenmenin kökü motor gelişimden geçer (Patrick, 1996: 18).

Oyun bir kültür iletişimi aracının alıştırmalarıdır. Çocuk oyun oynarken kendi çevresindeki araçları kullanır. Oyuncakların, araç ve gereçlerin kullanımı sırasında çocuk vücut organlarını ve kaslarını kontrollü kullanmayı öğrenir Vücut organlarını ve kasların hareketlerindeki zenginlik, sinir-kas koordinasyonuna bağlı olduğundan, vücudunu çok yönlü kullanabilme becerisini oyun içindeki hareketlerle kazanır (Çamlıyer ve Çamlıyer, 1997).

Hareketli bir oyunu ilk kez oynayan bir çocuk, bir yandan zihniyle öğrenirken, bir yandan da kaslarıyla öğrenir. Aynı oyunu her oynayıpta, hem zihin hem de kaslar,

o oyuna ilişkin hareketleri biraz daha pekiştirirler. Bunun sonucunda, bir çeşit kas belleği oluşur. Hareketli bir oyunu, pek çok kez oynamış olan bir çocuk, bir süre sonra, o oyuna ilişkin hareketleri zihnini fazla kullanmadan, kas belleğinin yardımıyla kolayca yapabilir. Kaslar, daha önce öğrenmiş oldukları hareketleri bilmedikleri hareketlere göre, daha kolay yaparlar. Bu rahatlık kas gelişimini hızlandırır, güçlendirir. Gelişimini sağlıklı kılar (Akt. Kuru, 2009).

Oyunla bir nesneyi tutma, kavrama, bırakma, okşama, delme, yoğurma, ilikleme, açma-kapama, delikten ip geçirme, makasla kesme, çizme boyama, fırça kullanma gibi hareketlerle küçük kasların gelişimini sağlar. Oyunla, çocukta, yürüme, koşma-atlama, uzağa atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, bisiklete binme gibi faaliyetlerle büyük kasların gelişimi sağlanır (Akandere, 2003).

#### **2.1.7.2.Duygusal - Sosyal Gelişim Üzerine Etkileri**

Çocuk hayatı oyun içerisinde tanır. Aileden getirmiş olduğu özellikleri oyunda test eder, şekillendirir. Almış olduğu eğitimi oyunla yansıtır. Oyun bir grup çalışmasıdır ve kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallara uymayanlar oyun dışında kalırlar. Bütün çocuklar kurallara uymayanlarla oyun oynamak istemezler ve onları oyun dışı bırakırlar, böylelikle cezalandırmış olurlar. Hiçbir çocuk bu duruma düşmek istemez. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallara uymayı öğretir (Hazar, 2005). Oyun grubuna giren çocuk sosyal ortama uyum gösterir. Oyun ortamında uyum sağlayabilmesi için birçok sosyal ilişki biçimini öğrenmesi gerekmektedir. Oyun ortamı çocuk için serbest bir ortamdır. Birçok davranış şekli burada deneme olanağını bulur (Özdoğan, 1997). Oyun, çocukların çevrelerini keşfettiği, problemlerini çözdüğü, motor becerilerini ve bilişsel yeteneklerini geliştirdiği bir ortam olarak bilinir. Serbest oyun sayesinde çocuklar sosyal hayatı ve kurallara uymayı öğrenir. Onlar dünyaya başkalarının bakış açısıyla bakmayı, paylaşmayı, grup adına demokratik kararlar almayı öğrenirler (Akt. Kuru, 2009).

Çocuk oyunda üstlendiği ana-baba, kız erkek gibi rollerle cinsel kimliğini kazanmaktadır. Yine ailesi içindeki rolleri üstlenerek ve yaşayarak görevleri, sorumlulukları, davranış biçimlerini öğrenmektedir. Çocuk oyun aracılığı ile kendine güven, kendini denetleme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazanmaktadır. Çocuklar oyun oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem yapmayı ve yardımlaşma duygularını geliştirebilmektedir. Ayrıca, başkalarına saygı gösterme, başkalarının hakkını ve kendi hakkını koruma, verilen görevleri üstlenme, herhangi bir konuda karar verip uygulayabilme ve işbirliği sağlayabilme gibi toplumsal kuralları da öğrenmektedir ( Koçkar, Girmen, Anılan ve Öztürk, 2004).

Oyun grubuna giren çocuk sosyal ortama uyum gösterir. Oyun ortamında uyum sağlayabilmesi için birçok sosyal ilişki biçimini öğrenmesi gerekmektedir. Oyun ortamı çocuk için serbest ortamdır ve birçok davranış biçimini burada deneme olanağı bulmaktadır (Özdoğan, 1997).

Oyunda çocuklar birbirlerine model olma rolünü üstlenirler. Özellikle, büyük çocuklar küçüklerin davranışlarına, olumlu ya da olumsuz tepki vererek o davranışın yerleşmesinde ya da değişmesinde etkili olmaktadır. Oyun grubu içinde kendi görüşlerini, yaşam felsefesini diğer çocuklarla karşılaştırma olanağı bulur, ayrıntılı olarak tartışır ve düzeltme şansını elde eder (Özdoğan, 1997).

Çocuk büyüdükçe, grup aktivitelerine girebilmek için diğerleriyle oynama gereksinimi hisseder. Grup oyunları genellikle sözlü ya da fiziksel etkileşim yoluyla rol ve oyun araçlarını paylaşmayı içerir. Oyun tarafından sağlanan paylaşma, birlikte hareket edebilme, sıra bekleme ve oyunun kurallarını anlama gibi çok önemli becerilerle tanışmayı sağlar (Tekkaya, 2001). Çocuk oyunlarına bu açıdan bakıldığında, çocukların sosyalleşmesini içeren figürlerin yoğun olarak bulunduğu görülebilir (Koçkar, Girmen, Anılan ve Öztürk, 2004).

Oyun içerisinde çocuk farklı kültürlerden ve farklı ortamlardan gelen diğer oyunculara karşı hoşgörülü olmak, onlarla iyi ilişkiler kurmak zorundadır. Çünkü birlikte oyun oynamanın sürekliliği buna bağlıdır. Çocuk, oyunda uyumlu olmayı

öğrenmenin yanında, bireylerin oluşturduğu ve kendisinin de içinde bulunduğu, toplumu da tanır. Oyunda çocuk sosyal rolleri ve meslekleri tanır (Hazar, 2005). Çocuk oyun oynarken, oyunun amacını ve ona neler kazandıracığını düşünmeden, kendisini tümüyle oyun a verir ve oyun yoluyla farkına varmadan kazandığı deneyimler çocuğa ilerideki yaşamında çok yarar sağlar. Oyun, çocuk bir şey yaparken, bundan karşılık beklememeyi, sevinç duymayı öğretir. Bunu öğrenen çocuk, büyüdüğünde fedakârlık etmeyi zaman zaman ön planda veya geri planda kalmayı öğrenir (Poyraz, 2003). Oyun sahası çocuklara sosyal, bilişsel becerilerini geliştirme fırsatı verir. Bu alan cömertlik, paylaşma ve arkadaşlığın önemli olduğu bir yerdir. Burada çocuklar başkalarıyla onların duyguları, düşünceleri konusunda iletişime girer. Bunun yanı sıra bu arkadaşlık bağı okulda da akademik başarı açısından pozitif öneme sahiptir (Akt. Kuru, 2009).

Oyun sosyal becerileri geliştirir. Sosyal becerilerdeki eksiklik genellikle davranış problemlerine sebep olur. Oyun bastırılmış duyguların üzerinde durur. Çocuk korkularını, kızgınlıklarını, kaybettiklerini, derinden hislerini oyunda aktiviteye dönüştürebilir. Oyun bireyi stresten kurtarıcı önemli bir aktivitedir. Oyun sayesinde çocuk kişilik özelliklerini öğrenir ve başkalarının bakış açılarını anlar. Onlar adaleti, kurallara uymayı, ortak çalışmayı, arkadaşlığı ve sosyal kuralları öğrenirler. Bu sosyal yetenekler de onların özsaygılarını geliştirir (Patrick, 1996: 12).

Oyun, çocuk için duygusal doyum araçlarının başında gelmektedir. Çünkü çocuk burada sosyolojik ve psikolojik bir atmosferi paylaşmaktadır. Burada yaşanan duygular mutluluk, sevinç, başarı, yaratıcılık bilinci, farkındalık, kendini beğenme, sevme, ilgi odağı olma, liderlik özelliğinin açığa çıkması, yardım etme, paylaşma, bir gruba ait olma, rekabet ve mücadele duygularını yaşama, hırs, motivasyon, saldırganlık, öfke, kızgınlık, nefret, kin, cezalandırma, dövüşme, bencillik, kıskançlık, şiddet, ağlama, küçük düşme, gruptan atılmanın verdiği değersizlik duygusu, incinme, kendinden nefret, yetersizlik, beceriksizlik, utangaçlık, sıklıganlık, kaçma, kendi beğenmeme, mutsuzluk gibi duygularla bu süreç içerisinde tanışmaktadır (Uzman ve Ersanlı, 2007).

Oyunla çocuk, duygusal tepkilerini denetim altına almayı, sorunlarından uzaklaşmayı, kendine güveni, sevinç ve haz almayı sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bu da duygusal gelişim için önemli bir katkıdır (Akandere, 2003). Çocuk oyunlarının içinde, sosyal gelişmeyi sağlayacak en iyi oyunlar evcilik oyunlarıdır. Bu tip oyunlar, çocuğun anne -baba ilişkilerini, sorumluluklarını, yemek pişirme, temizlik yapma, bebek bakma gibi, sosyal yaşamın gereği olan işleri öğrenmeleri açısından yararlı oyunlardır. Bu oyunlar sayesinde cinsel kimliğini kazanır, sorumluluklarının bilincinde olmayı, çevresiyle düzenli ilişkiler kurabilmeyi ve dayanışmayı öğrenir (Baltutan, 1995).

### **2.1.7.3.Zekâ (Zihinsel) Ve Dil Gelişimi Üzerine Etkileri**

Oyunun zihinsel gelişime en başta gelen etkisi, öğrenmedir. Çocuk oyunda her çeşit nesneyi ve kavramı tanıyarak, kullanma özelliklerini, görevlerini öğrenir. Bu öğrenme, zihinde bir bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Oyun anında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama ve simgeleme gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet gösterir. Bu da zihinsel gelişimi destekleyen önemli faktörlerdendir (Hazar, 2005).

Çocuk çevresi ve toplumun birçok niteliğini, gerçeklerini oyun yoluyla öğrenir. Oyun sırasında çocuğun duyguları çok iyi çalışır. Hareket becerileri zekâ ve mantık yürütme merak, anlama ve becerileri gelişir (Poyraz, 2003). Vygotsky oyunun bilişsel gelişim için mükemmel bir düzen olduğunu savunur. O, özellikle oyunun kurgulanmış ve sembolik taraflarıyla ilgilenir. Mesela bir sopayı, bir atın yerine geçiren bir çocuk gibi... Çocuklar için hayali durumlar gerçektir. Ebeveynler bu gibi hayali oyunları için çocukları cesaretlendirmelidir. Çünkü çocukların bilişsel gelişimlerini ileri düzeye çıkarır, özellikle yaratıcı düşüncelerini (Santrock, 1988: 314). Ana baba ve çocuk tarafından paylaşılan tüm tecrübeler çocuğun bilgi deposunu genişletir. Bunlar eğer imkan varsa oyunda yer almalıdır (Arnold, 1995).

Oyunla büyüyen çocuk, zihinsel gelişimle ilgili birçok kavramı oyun içinde öğrenir. Büyük-küçük, ince, kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi gibi duyularımızla



algılanan pek çok kavramla birlikte eşleştirme, sınıflama, analiz, sentez, problem çözme gibi zihinsel işlemleri, çocuk oyun içinde öğrenir ( Akandere, 2003).

Çocuklar problem çözme becerilerini de oyun yoluyla geliştirebilir, bu becerileri geliştikçe de farklı nesnelere, kelimelere ve fikirler arasında ilişkiler kurarak bunları yepyeni durumlara genelleyebilirler (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001).

Oyun faaliyetleri çocuğun yaşı ilerledikçe okuma yazma sürecini giriş için de bir başlangıç sayılabilir. Yapılan birçok çalışmadan sonra oyun ve oyuncakların üretici düşüncesinin geliştirilmesinde çok faydalı olduğu ortaya çıkmıştır (Poyraz, 2003). Çocuk oyun oynarken, gerek oyun arkadaşlarına gerekse büyüklerine karşı, kendini ifade etmek ister. Aynı şekilde karşı taraftan gelenleri de anlamak durumundadır. Bu da sözlerle, yani dil ile sağlanır. Oyun sırasında çocuk mutlaka dilini kullanmak zorundadır. Bu kullanma sonucu dilin gelişmesi de sağlanmış olacaktır. Buradan, oyunun, dilin gelişmesi açısından da önemli ve gerekli olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır (Baltutan, 1995). Çocukların oyun sahasında edindikleri deneyimler onların yeni düşüncelere açıklığı ve anlamlı dil becerilerini artırır ve ihtiyaçlarını ifade etmelerini kolaylaştırır. İlaveten, oyun alanı yapısı çocuklara çevrelerini kendi çıkarlarına göre yönetmelerine fırsat verir (Jansma, 1999: 483).

Oyun çocuğun bedensel gelişimini, psikomotor gelişimini, duygusal ve sosyal gelişimini etkilediği gibi zihin ve dil gelişimini de etkilemektedir. Çocuk oyun oynarken dünyayı ve çevresini keşfetmekte, yeni bilgiler edinmekte, merak duygusunu tatmin etmektedir. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme, sınıflandırma, analiz, sentez, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişi oyunla hızlanmakta ve gelişmektedir. Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenmektedir. Oyunla çocuk düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi zihin gücü gerektiren soyut yetenekler yönünden gelişme sağlamaktadır (Poyraz, 2003).

### 2.1.8.Oyun Evreleri

Çocukların oyunla ilgili davranışları onların yaşlarına ve gelişim düzeylerine göre farklılık göstermektedir. Çocuğun oyun davranışı, doğduğu andan itibaren incelendiğinde tek başına oyundan işbirliği gerektiren sosyal oyuna doğru bir gelişim gösterir. Çocuklar ilk önce tek başına oynar, sonra başkalarının oyunlarını izler ve sonra da başka çocuklar olmasına rağmen onlarla iletişime girmeden kendi başlarına oynarlar. Daha sonraki aşamada ise diğer çocuklarla işbirliği, paylaşma davranışlarının olduğu birlikte oyun görülür (Yavuzer, 2010).

#### a)Tek Başına Oyun

Bu evre sıfır- iki yaşlar arasını kapsar. Çocuk ilk aylarda kendi organları ile ilgilenir. Tek başına oynamaktan hoşlanır. Ve başkalarıyla ilişki kurmaktan kaçınır. Çünkü çocuk kas, denge, bilişsel ve dil gelişim alanlarında, henüz yeterli bir olgunlukta değildir. Bu dönemde çocuk nesnelere yakalar, ağızına götürür, nesnelere atarak arkasından bakar ve çıkardığı sesleri dinler. Çocuk için bunlar birer oyundur. Bu dönemde canlı renkli ve ses çıkaran oyuncaklar çocuğun hoşuna gider. Yumuşak içi dolu oyuncakları kucaklar, üstüne yatar ya da kaldırıp atar (Yavuzer, 2010).

Tek başına oyun başlangıçta çocuklar için mümkün olan tek oyun türüdür. Bu oyun biçiminde, çocuklar arkadaşlarıyla birlikte oynama girişiminde bulunur. Fakat kendi başlarına oynamaktan hoşlanırlar. Genellikle çevrelerindeki objelerle tek başlarına oynarlar. Çocuklar kendi çevrelerindeki çocukların oyunlarından etkilenmeden bağımsız olarak oyunlarını sürdürürler. Bu dönemde, diğer kişilerle sosyal iletişim söz konusu değildir. Oyuncak paylaşımı olmaksızın çocuk oyuncaklarıyla yalnız başına oynar. Tek başına oyun döneminin en önemli özelliği çocuğun çevresindeki hiçbir şeyden etkilenmeden kendi oyununa devam etmesidir.

18. aydan itibaren çocuk dünyasında 'keşif' ve 'icat' evreleri önemli bir yer tutar. Bu sebeple çocuklar, farklı boyutlardaki blokları inşa etmekten ve çevrelerindeki çeşitli oyuncakları birleştirerek şekil oluşturmaktan haz duyarlar. Yine çocukların yürüyebildikleri bu dönemde, onların ilgi alanlarını, birlikte hareket

edebilecekleri, itilebilen ve çekilebilen oyuncaklarla bebek ve yumuşak tüylü hayvanlar oluşturur. Gerek bebek gerekse kamyon, tren, araba vb. gibi ayrı parçalardan oluşan tekerlekli oyuncaklar, çocuğu düşünme ve toplumsal yaşamı sembolize etme açısından uyarıcı okul öncesi döneminde önemli bir yer tutan, hayal gücü oyuncaklarıdır (Yavuzer, 2010).

#### **b)Paralel Oyun**

Bu evre iki- dört yaşlarında görülür. Bu dönemde çocuk tek başına oynamaktan vazgeçer. Aynı ortamda beş- altı çocuk birlikte oynarken aralarında çok iyi bir iletişim olmasa da, sosyalleşme ve işbirliğine dayalı oyunlar yavaş yavaş başlar. Bu dönemde çocuğun konuşma ve hareket becerisi daha ileri düzeydedir (MEGEP, 2012).

Çocuk bağımsız oynar ancak seçtiği aktiviteler onu diğer çocukların yanına getirir. Aynı oyun malzemelerini kullanan çocuklar yan yana oynamalarına karşılık, aktivitelerini bağımsız sürdürürler. İki çocuk yan yana kendi oyuncakları üzerinde yoğunlaşarak, bazen de kendi kendilerine sesli düşünerek, yorum yaparak oynarlar. Kullanılan oyun aracı ve oynanan oyunlar çocukların aynı ortamda olmalarını gerektirebilir. Seçilen oyun ve oyuncaklar birbirlerine benzeyebilir. Ancak paralel oyun döneminde olan çocuklar birbirlerinden ve çevrelerinden etkilenmeden oyunlarına bağımsız olarak devam ederler. Paralel oyunda sosyal iletişim çok azdır (MEGEP, 2012).

#### **c)Kuralı Oyun**

Çevreye olan ilgisi artmıştır. Diğer çocuklarla birlikte oynar, gruba katılır, aynı oyunda yer alır. Ancak yine kendi oyununu oynar. Piaget'e göre erken çocukluk döneminde kural kavramı yoktur. Kesin bir kural olmamakla birlikte, gelişim düzeyi birbirine yakın olan çocuklar aynı grupta yer alır. 2-6 yaşlar arasındaki çocuklar kuralları bilirler fakat kuralların neden konduğunu ve neden uyulması gerektiğini anlayamazlar (MEGEP, 2012).

## **D)Kooperatif Oyun**

Bu evrede çocukların oyun içinde birbirlerine ihtiyaçları vardır. Oyun birlikte oynanıp iş birliği yapılırca amacına ulaşır. Oyunun amacı vardır, amaca uygun roller paylaşılır ve oyun ortak oynanır. Oyun materyalleri de oyunun amacına uygun paylaşılır. Bu oyunun en belirgin özelliği çocukların hareketlerinde ve düşüncelerinde yalnız olmadıklarını kabul etmeleri ve oyuncaklarını duygularını, düşüncelerini, rollerini paylaşmalarıdır (MEGEP, 2012).

6–12 yaşlar arasındaki çocuklar, kuralları bilirler ve yüksek bir otorite tarafından konulduğunu düşündükleri kuralların değişemeyeceğine inanırlar. Kurallara uymayanın cezalandırılacağını düşünürler. 10–12 yaşlarından itibaren artık kurallı oyuna tam olarak yönelirler. Kuralların oyuna yön vermek, oyunda karşılaşılabilecek sorunları en aza indirmek için konulduğunu anlayabilirler. Bireylerin, aralarında anlaşarak kuralları değiştirebileceğini kavrarlar. Kurallar, oyuna başlamadan önce belirlenir ve oyunun ortasında değiştirilemez. Kurallara uymayana ya da oyunda yenilene verilecek ceza, oyuna katılanların ortak kararı ile belirlenir (MEGEP, 2012).

Birlikte oynana oyunda çocuklar birbirlerinin düşüncelerinden yararlandıkları gibi oyuncak alışverişlerinde de bulunurlar. Bu oyun biçiminde çocuklar birbirlerinin hareketlerini izleme olanağı da bulabilirler. Burada temel amaç topluca organize olarak belirli bir sonuca varmaktır. İstop, yakar top gibi oyunlarda kurala uymayı öğrenen çocuk gelecekte toplum ve ahlak kuralına da kolaylıkla uyabilecek bir birey adaydır. Oyunların yaş ve cinsiyete göre farklılık gösterdiğini ileri süren uzmanlar aynı ayrımı oyuncak içinde kabul ederler (yavuzer, 2010).

### **2.1.9.Çocukların Oyun Sırasında Gösterdiği Davranışlar**

Öğretmenlerin çocukların öğrenmelerini artırabilmeleri için, çocukların bu oyun türleri içerisindeki davranışlarının farkında olmaları çok önemlidir. Çocuklar bu değişik oyun alanlarında oynarken ve keşif yaparken, onların bilişsel, fiziksel ve psikolojik gelişimleri üzerinde büyük etkileri olan çok çeşitli davranışlar sergilerler.

Öğretmenler çocukların hangi oyun alanlarında oynadığının, yaratıcılık ve fikirlerini ifade edişlerinin, katılım sosyal düzeylerinin ve farklı oyun alanlarında liderlik sergileme kapasitelerinin sıklığının farkında olmalıdır. Yine de bugüne kadar, çocukların farklı alanlarda oynama sıklığı ve ya bu oyunun niteliği üzerine bir araştırma yapılmamıştır.

### **Fikirleri İfade Etme**

Çocuklar sembolik işleyişi ifade etmek için oyunları kullanır. Semboller dünyadaki varlıkların temsilidir; bu bir kelime, resim, jest, nesne ve ya bunların kombinasyonu olabilir. Semboller anlamları kodlamak ve ifade etmek için kullanılan zihinsel yapılar ve etkili araçlardır. Bir semboller sistemi yapılandırma ve bunu işleme yeteneği dilsel olmayan bir ortam (örneğin; grafik, müzik, jest) türünde olsa da, dil sembol yaratmada çok önemlidir. Karşılıklı konuşma ve ya düşüncede dilin işlevselliği sembolik oyunun mantıksal gelişimi için gerekli değildir. Oyun esnasında farklı roller üstlenmek sosyal dil gelişimine, esnek ve ifade edici tonlara ve oynanan rollerin konuşma yapıları altında yatan kuralların tanınmasına olanak sağlar (Akt. Saracho, 1984).

Dil sosyal ve sembolik oyunlara olanak sağlar, bunlar; gürültü ve seslerle oyun, dil sistemi ile oyun, dil ile sosyal oyun (doğaçlama kafiyeye ve kelime oyunu gibi), fantazi ve anlamsız ile oyun, karşılıklı konuşma ile oyun. Çocukların sembolik oyunundaki artan karmaşıklık, çocukların dili bir hareketin yerine kullanma kapasitelerini üzerine geliştirdikleri temel kendisidir. Oyun materyali olarak dil, dil hakkında düşünebilme ve konuşabilme yeteneğini de içeren üstdil bilincini geliştirir. Dil gelişiminin gelişim yılları boyunca çocukların oyunlarının karmaşıklığı ana nesneye kadar uzanır. Nesnel bir oyun nesnel gerçekliği başarmada gereklidir, ancak oyun materyali dil olan aktivite ise dili başarmak (öğrenmek) için gereklidir (Akt. Saracho, 1984).

## Sosyal Katılım

Şu ana kadar pek çok çalışma oyunun sosyal düzeyleri ve bilişsel gelişim arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Rubin ve Maioni (1975), oyun tercihleri ve bilişsel beceri arasındaki ilişkiyi savunur. Çalışmalarının sonuçları, dramatik oyun ile mekan ilişkisi ve sınıflandırma becerileri arasında olumlu bir ilişki olduğunu göstermiştir. Oyunun sosyal düzeyleri önemlidir çünkü, sosyal ve bilişsel sistemler kesişmektedir ve birbirine bağımlıdır. Gelişimsel ilerlemede, her dönemdeki sosyal ve bilişsel safhalar, bireyin her iki sistemle ilişkili olan durumunu anlatmaktadır Piaget'e (1962) göre, zeka asimilasyon ve akomodasyon arasındaki dengenin sonucu iken; taklit akomodasyonun devamıdır. Buna karşılık, oyun asimilasyonun akomodasyon üzerine üstünlüğüdür. Çocukların oyun davranışları, Piaget'nin (1962) oyunun tamamen sensorimotor olmaya devam etme ve düşünceyi etkileme düzeyiyle bağlı olan üç başarılı safha sınıflamasından türemektedir (Akt. Saracho, 1984).

Oyun esasen tamamıyla işlevsel ve ya tekrarlayan asimilasyondur. Çocuğun sosyalleşme sürecinde, oyun kurallar edinir ve ya yapılandırma formundaki; yani hala spontan ama gerçekliği taklit eden sembolik hayal gücüne uyarlanır. Bunların her ikisinde de bireysel semboller yerini toplu kurallara, nesnel ve ya temsili sembole bırakır. Smilansky (1968), Piaget'nin orjinal kategorilerini şu şekilde genişletmiştir: (1) nesne ile ve ya nesnesiz basit tekrarlı kas hareketleri gerektiren işlevsel oyun (2) bir varlık oluşturmak için nesnelerin elle işlenmesini gerektiren yapıcı oyun (3) çocuğun kişisel istek ve ihtiyaçlarını karşılamak için hayali bir durumun yerine bir şey koymayı gerektiren dramatik oyun (4) belirli kuralların kabulunu ve bu kurallara uyumu gerektiren kurallı oyunlar. Parten (1932) okul öncesi çocuklarda yaşla birlikte sosyal katılımın arttığı sosyal hiyerarşiler geliştirmiştir. Altı tane birbirini takip eden sosyal katılım kategorisi geliştirmiştir: boş, amaçsız hareket; yalnız başına oyun; izleyici hareket; paralel oyun; birlikte oyun ve müşterek oyun. Parten'in sosyal oyun hiyerarşisi erken sosyal etkileşim ölçütü olarak geniş kapsam da kabul edilse de, hiyerarşisi birkaç araştırmacı tarafından çeşitli şekillerde değiştirilmiştir. (örneğin: Moore, Everston ve Brophy, 1974; Fein, Moorin ve Enslin, 1982; Rubin, Maioni ve Hornung, 1976; Rubin, Watson ve Jambor, 1976). Rubin, Maion, ve Hornung

(1976), Parten'in (1932) sosyal katılım düzeyleri ile Smilasky'nin (1968) bilişsel oyun düzeylerini birleştirmiş, ve tek başına oynanan oyunun Parten tarafından bulunandan daha yüksek düzey bir oyun gelişimi olabileceğini bulmuştur. Roper ve Hinde (1978), de yalnız oynanan oyunun çocukta sosyal yetenek eksikliği göstergesi olmadığını bulmuştur. Bakeman ve Brownlee (1980) de Parten ile aynı görüşte değildir. Çalışmaları, paralel oyundan Parten'in birlikte ve müşterek oyununa olan değişimin aylar içinde değil dakikalar içerisinde gerçekleşebileceğini ve 32-42 ay çocukların paralel oyununun Parten'in birlikte ve müşterek oyununa geçiş etkinlikleri işlevi görebileceğini bulmuştur (Akt. Saracho, 1984).

### **Lider veya Takipçi**

Oyun etkinlikleri boyunca, çocuklar pek çok farklı sosyal rol üstlenir ve belirli kuralları takip eder. Karşılıklı rol ilişkileri akran etkileşiminin ve mecazi sosyal oyun işlevinden ziyade karmaşanın sonucu olabilir. Rol oynama durumu esnasında bir anlaşmazlık ortaya çıktığında, dramacılar (çocuklar) drama rollerinde mecazdan çatışmaya doğru sapabilirler. Oyun rollerde bir bütünleşme ve rollerin oyun partnerlerine herhangi bir şey hakkında nasıl düşündüklerini göstererek uygulamasını gerektirir. Etkinlik dramatik oyun etkinliğinin kendisinden ziyade genel olarak akran etkileşimi tarafından yönlendirilir (Akt. Saracho, 1984).

Yukarıda bahsi geçen çalışmalar oyun davranışları ve bilişsel yeterlilik arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir. Geçmişte, bazı çalışmalar oyun davranışları ve bilişsel gelişim arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Son zamanlarda bu çalışmalar, durumlar arasındaki etkileşime odaklanmıştır (Bowers, 1973; Mischel, 1973). Bireyler tutarlı karakterler sergiler ancak farklı durumlarda davranışlarını değiştirirler. Allport (1966), kişilik araştırmasındaki bireyin duruma bağlı olarak değişen tutarlı karakterleri olması kavramını karşılaştırmıştır (Akt. Saracho, 1984).

Oyun çocuğun bilişsel gelişiminde önemli bir faktör olarak görüldüğü için, oyun ve düşünsel gelişim arasındaki ilişki üzerine daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir. Bu ilişkiyi anlamak için, okul öncesi sınıflardaki çocuklarda çeşitli davranışlar ortaya çıkaran dört olası oyun türünü (örneğin; fiziksel, el becerisi, blok

ve dramatik) ayırt etmek faydalı olacaktır. Farklı oyun türleri içerisinde farklı oyun davranışlarını değerlendiren geçerli ve güvenilir bir araç geliştirilmesi gerekmektedir. Bu aracın ulaşılabilirliği, geniş ölçekte araştırma çalışmalarını teşvik edebilir ve farklı oyun türlerinde oyun davranışlarını değerlendirmede yardımcı olabilir. Bu tür bir araç çocukların kendi öğrenme ilgilerini ifade etmeye izin verildikleri bir ortama uyarlanabilir olmalıdır. Bu çalışmanın amacı, eğitsel oyunun farklı türlerinde çocukların sergiledikleri ortak davranışları değerlendirmek üzere oyun değerlendirme ölçeği oluşturmaktır. Bu geçerli ve güvenilir araç erken çocuk eğitimi öğretmenleri ve araştırmacılar tarafından genç çocukların (3-5 yaş) dört farklı eğitsel oyun türündeki davranışlarını incelemek üzere kullanılabilir. İkinci bir amaç ise ölçekte değerlendirilen davranışların bireysel çocuklar için ortamlar arasında tutarlı olup olmadığını belirlemektir (Akt. Saracho, 1984).

Oyun üzerinde inceleme yapan araştırmacılar, çocuğun duygu, düşünce ve gelişim düzeyini anlamının en iyi yolunun onu oyun sırasında gözlemlemek olduğunu kabul etmektedirler (Oktay, 1999:256).

Oyunun çocuğun hayatındaki büyük önemine rağmen, oyun davranışları üzerine yapılmış pek çok çalışma, çocuk oyunlarını tüm çocukların oyun davranışlarına standardize edilmiş yöntemlerle incelemiştir. Çocukların oyun davranışlarını; bireysel olarak, kendi doğal ortamlarında ve çocukların günlük rutinleri içerisinde derinlemesine inceleyen çalışma sayısı oldukça az iken, oyun davranışları üzerine yapılmış kültürler arası çalışmalar daha da azdır (Duman, 2011).

Oyun sırasında çocuklar becerilerini ve motivasyonlarını ortaya koydukları kadar oyun sırasında gösterdikleri davranışların türü, akranlarıyla olan etkileşim düzeyi, oyun türlerine göre gösterdikleri davranışların içerikleri de önemlidir. Bu davranış içerikleri çocukların oynadıkları oyun türlerine göre değişiklik göstermektedir. Çocuklar, farklı oyun türlerinde farklı davranışlar gösterdikleri gibi çocukların farklı zorbalık davranışları da göstermeleri muhtemeldir (Aslan ve Tuğrul, 2013).



Oyun davranışı, çocukta çok erken yaşlarda başlayan ve çocuğun çevresi tarafından tanınmasını sağlayan en önemli davranıştır. Çocuk doğal oyun ortamında yapmacıksız tavrını sergiler. Okul öncesi yaşlarda çocuğun çevresi, ailesi, öğretmeni, arkadaşları ve yakın akrabaları ile sınırlıdır. Bu sınırlı alan içerisinde çocuğun kişiliği 7 yaşına kadar oturur. Çocuğun bilişsel, dil, özbakım, motor gelişimlerinin yanı sıra sosyal anlamda da geliştiği okul öncesi yıllarda çocuk en yakınları tarafından devamlı ilgi görür. Öncelikle aile daha sonra da öğretmeni tarafından gözlemlenen çocuğun göstermiş olduğu tepkiler en çok oyun esnasında görülür. Akranları ile birlikte, içinden geldiği gibi kendini en iyi şekilde ifade edebildiği yer olan oyun, çocuğun gözlemlenmesi için en iyi süreçtir. Çocuğun akranları ile oynadığı oyunda sergiledikleri oyun davranışlarının onların gelişimleri ile yakından ilgili olduğu bilinmektedir. Çocukların akran oyunlarındaki oyun davranışlarının tespitini yapmak ve akran ilişkilerinin boyutlarını anlamak gerekmektedir (Camgöz, 2010).

Oyunun, çocukların iletişim ve dil becerilerinin gelişimi açısından katkı sağladığı ve çocuğun oyun oynarken sözlü ve sözsüz olarak gösterdiği davranışların, çocuğun iletişim becerilerini zenginleştirdiği de bilinmektedir (Önder, 2005).

Oyun ortamında çocuk yeni şeyler ortaya koyar. Hayal dünyasını oyuna yansıtır. Çocuk çevresinde gördüklerini oyuna yansıttığı gibi yeni keşfettiği tutum ve davranışları da oyuna katar. Genelde çocuk gerekli ortam ve malzemeyi bulduğunda yaratıcılığa yönelmektedir. Artık materyallerle yapılan oyun malzemeleri ve bunlarla oynanan oyunlarda çocuk, sürekli kendi istek ve becerilerini oyuna yansıttığı için özgüvenleri de gelişmektedir. Zamanla kendine geliştirdiği yöntemleri günlük problemlere uygulamak için oyunda denemeler yapan çocuk gerçek hayat içinde bir hazırlık yapmaktadır. Oyun, çocukların kendini tanıma, keşfetme, anlatma, psikolojik olarak bir rahatlama aracı olmasından dolayı bireyi tanıma tekniği ve tedavi yöntemi olarak da kullanılmaktadır (Koçyiğit, 2007).

Dramatik oyun sırasında çocuğun gözlediği veya yaşadığı olayları aşın bir hayal gücüyle yeniden canlandırdığı görülür. Çocuk gerçek hayatta yapamadıklarını oyun içinde gerçekleştirebilir. Kardeşini kıskanan veya annesine kızdığı için bebeğini döven çocuk bu yolla olumsuz duygularını ifade edebilir. Çocuğun değişik

rolleri aldığı, çeşitli kimliklere büründüğü dramatik oyun onun sıkıntılarını, tedirginliklerini, korkularını ve özelemlerini yansıttığı bir anlatım biçimidir. Çocuk bunu çeşitli vücut hareketleriyle anlatır. Drama, çocuğa vücudunu koordineli bir şekilde istediği amaca uygun olarak kullanma becerisi kazandırır. Çocuk, oyun sayesinde daha rahat bir şekilde hareket edebilir (Selimhocoğlu, 2004).

#### 2.1.10.Çocukların Sevdiği Oyun Türleri

Yapılan bir araştırmada; kız çocukları olan ve ilkokul mezunu olan annelerin %86,2'si kız çocukların bebek ve bebek eşyalarıyla oynamaktan çok hoşlandıklarını, %67,2'si kız çocukların çizme-kesme-yapıştırma etkinliklerini çok sevdiğini belirtmiştir. Ortaokul mezunu annelerin %50'si ise çocuklarının bebek ve bebek eşyalarıyla oynamaktan çok hoşlandığını belirtirken, %41,7'si kız çocuklarının saklambaç oynamaktan hoşlandıklarını ve %33,3'ü de çocuklarının çizme-kesme-yapıştırma etkinliğinden ve okuma etkinliğinden hoşlandığını belirtmektedir. Üniversite mezunu annelerin de %80'i kız çocuklarının bebek ve bebek eşyalarıyla oynamaktan ve çizme-kesme-yapıştırma etkinliklerinden hoşlandıklarından belirtmişlerdir. Ayrıca üniversite mezunu annelerin %70'i kız çocuklarının okuma etkinliklerinden hoşlandıklarını belirtmektedir. Yine aynı araştırmada erkek çocukları için; ilk okul mezunu annelerinin %70,7'si erkek çocuklarının top oyunlarından, %63,8'i arabalarla oynamaktan, 62,1'i çizme-kesme-yapıştırma etkinliğinden çok hoşlandıklarını söylemişlerdir. Ortaokul mezunu annelerin hepsi, erkek çocuklarının arabalarla oynamaktan hoşlandıklarını, %91,7'si ise çocuklarının top oyunlarından hoşlandıklarını belirtmişlerdir. Lise ve üniversite mezunu annelerin %100'ü erkek çocuklarının top oyunlarından ve arabalarla oynamaktan hoşlandıklarını belirtmişlerdir. Hırsız-polis-silahçilik, korsancılık, örümcek adam gibi karakterleri canlandırma gibi şiddet içerikli oyunları üniversite mezunu annelerin çocuklarının oynadıkları görülmektedir. Ayrıca bilgisayar, atari oyunlarının çocuklar arasında giderek yaygınlaştığı görülmektedir. Bu sonuçtan ailelerin çocuklarını bu tür oyunların sakıncaları konusunda yeterince bilinçlendirmedikleri ya da bu tür oyunları oynamaktan uygun bir şekilde engellenmedikleri anlaşılmaktadır (Karaman ve Başal, 2011).

Duman (2011) yaptığı arařtırmada arařtırmaya katılan deney grubundaki kız çocuklarının en çok mutfak köşesinde oynadıkları; mutfak köşesini sırasıyla, sanat köşesi, yapı-inřa köşesi, evcilik köşesi, su-masası, sembolik oyun köşesi, kitap köşesi ve fen köşesinin takip ettiği görölmektedir. Erkek çocukları en çok yapı-inřa oyun alanında oynamıřtır. Yapı-inřa oyun alanını sırasıyla, su masası, sanat köşesi, fen köşesi, mutfak köşesi, evcilik köşesi, kitap köşesi ve sembolik oyun köşesi izlemektedir. Ayrıca kız çocukları en çok dramatik oyun oynamıřtır. Dramatik oyunu sırasıyla, hareketli oyun, duyuşal oyun, yapılandırılmıř/yarı yapılandırılmıř sanat etkinlikleri, manipölatif oyun, yapı-inřa oyunu, pasif oyun, tablo-kart oyunu ve son olarak itiş-kakıř oyunu izlemektedir. Erkek çocukları en çok yapı-inřa oyunu oynamıřtır. Yapı-inřa oyununu sırasıyla, hareketli oyun, dramatik oyun, duyuşal oyun, manipölatif oyun, yapılandırılmıř/ yarı yapılandırılmıř sanat etkinlikleri, pasif oyun, tablo-kart oyunu ve son olarak itiş-kakıř oyunu izlemektedir.

#### **2.1.11.İlgili Arařtırmalar**

Pellegrini ve Perlmutter (1989) tarafından yürütölen bir dizi çalıřmada yas, cinsiyet ve sınıf ortamının çocukların oyunları üzerindeki etkileri incelenmiřtir. Birinci çalıřmada üç, dört ve beř yasadaki çocuklar sanat, blok ve evcilik köşesinde kendi yař gruplarıyla oynarlarken gözlenmiřtir. Bulgular çocukların oyunlarının yas ve oyun alanı etkileşimleriyle iliřkili olduđunu düşöndürmektedirler. Bu etkileşimler oyun alanındaki çocuk sayısından bağımsız olmadıđı gibi alanın çocuđun kendi seçimi olup olmadıđından da etkilenmektedir. İkinci çalıřmada aynı yas ve cinsiyetteki çocuklar bloklar ve model oyuncaklarla oynamıřlardır. Oyunun yas, cinsiyet ve oyun alanı etkileşiminin bir sonucu olduđu bulunmuřtur. Erkek çocukların oyunu blok köşesinde, kızlarınkiyle karşılařtırıldıđında daha sofistike bulunmuřtur. Öte yandan evcilik köşesinde ise kız çocuklar daha sofistike etkinlikler girmiřlerdir (Öngen, 1991).

Dodge ve Frost (1986) dört ve beř yasadaki çocuklar üzerinde, sistematik olarak planını deđiřtirdikleri bir oyun odasında, hangi tipteki oyun materyallerinin ve oyun alanı düzenlemelerinin dramatik oyunlara, inřa ettiklerine, manipölatif eylemlere ve büyük motor eylemlere yol açtıđını belirlemek amacıyla bir çalıřma

yürütmüşlerdir. Ayrıca bu yastaki kız ve erkek çocukların bu oyun alanlarında ortaya koydukları dramatik oyunlardaki farklılıkları araştırmışlardır. Manipülasyon ve inşa etkinliklerinin küçük köpük ve kumaş parçaları, küçük boyutlarda bloklar, renkli boncuklar, kurdeleler, ipler ve kutular gibi (tematik olmayan) materyallerle teşvik edildiği bulunmuştur. Büyük ve hareketli nesnelere, büyük motor eylemler için güdüleyici olmaktadır. Evcilik kösesi, kız çocuklarının eve ait fantezileri için rahat bir ortam oluştururken, erkek çocuklarda fantezilerini bloklar gibi nötr alanlarda gerçekleştirmektedirler. Hazır mekanların işlem öncesi dönemdeki çocukların dramatik oyunlarında önemli etkiye sahip olmaya devam etmediği, fakat etkisini oyun konusu düzeyinde gösterdiği ve çağrışımları nötr alanların farklı dramatik etkinliklere yol açtığı bulunmuştur. Ayrıca oyun konusuyla ilgili materyallerin, ayrıntılı oyun episodlarını sürdürmek için yararlı olabileceği de ortaya konmuştur (Öngen, 1991).

Farklı fiziki özelliklere sahip yerleşim bölgelerinde yaşayan altı yaş grubu çocukların psikomotor gelişimlerini karşılaştırmış olduğu çalışmanın önerileri:

- Okul öncesi eğitim kurumlarında, çocukları harekete sevk edecek oyun ve oyunlu çalışmalara daha çok yer verilebilir.
- Çocukları harekete sevk edecek oyunlar, ideal, hareket özgürlüğü bol olan aynı zamanda doğallıktan uzak olmayan oyun bahçelerinde ve ideal oyun salonlarında verilebilir.
- Deneyim eksikliği, çocuğu çevresindeki deneyimlere teşvik eden doğal materyallerin eksikliği becerilerin gelişimini engelleyecektir, bu durum çocuğun gelecekteki ilgi ve uğraşlarını etkileyeceğinden hazırlanan oyun alanlarındaki materyaller özenle seçilmelidir.
- Oyun bahçeleri ve oyun salonlarının artırılması için çalışmalara yer verilmelidir.
- Hazırlanan oyun alanları güvenli aynı zamanda çocuğun doğa şartlarıyla mücadele etmesini sağlayacak nitelikte olmalıdır.

- Toplu konutlarda oyuna ayrılmış yerler düzenlenmelidir.
- Çocuğun oyuna daha fazla zaman ayırmasına müsaade edilmeli.
- Oyunun çocuğun, fizik ve psikomotor gelişim, katkısı göz önünde bulundurularak şehir planlamacıları, eğitim kurumları, ebeveynler oyuna ve oyun alanlarına gerekli önemi verip işbirliği içerisinde olabilirler (Timurkaan, 2003).

Fabes, Martın and Hanish (2003) yapmış oldukları araştırmada çocuk oyunlarının, çocuğun cinsiyetine ve oyun arkadaşının cinsiyetine göre nasıl değiştiğini incelemişlerdir. On iki anaokulunda, ortalama yaşları 52 aylık olan 203 çocuk (97 erkek 106 kız) üç yıl boyunca serbest oyunları sırasında gözlenmiştir. Araştırmaya her yıl daha önce katılmayan çocuklar hedef çocuklar olarak alınmıştır. Gözlemler anaokullarının açık olduğu yedi ay boyunca hafta içi her gün yemek ve uyku saatleri dışında yapılmıştır. Yapılan gözlemler sonucu elde edilen verilerde, erkek çocukların hemcinsleriyle oyunlarının, kızların oyunlarından daha hareketli ve sıradan olduğu görülmüştür. Çocuklar karşı cinsle nadiren oynamakla beraber, karma gurupla etkileşimleri  $\frac{1}{4}$  oranında olmuştur. Bulgular aynı yas ve özellikteki çocukların oyun deneyimlerinin çocuğun cinsiyetine ve oyun arkadaşının cinsiyetine bağlı olarak değiştiğini doğrulamıştır.

Durualp ve Aral (2010) tarafından yapılan bir araştırmada, deney grubuna uygulanan Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi Programı çocukların çekingenliği yenmeleri, girişken ve atılgan davranış ve tepkiler göstermeleri ile ilgili pek çok öğrenme süreci içermiştir. Oyun çocukların günlük hayatta karşılaşabilecekleri saldırgan, çekingen ve atılgan davranış biçimlerini deneyebilecekleri bir ortam hazırlamaktadır. Oyun sayesinde atılgan ve girişken davranış biçimleri, saldırgan ve çekingen davranışlardan ayırt edilebilmekte ve çocuklar ilişkilerinde girişken olmayı tercih etmektedir. Uygulanan eğitimde; oyuna girmek için izin isteme, hakkını kavga etmeden atılganca savunma, gerektiğinde hayır diyebilme, ihtiyacı olduğunda yardım isteme, ihtiyacı olan arkadaşına yardım etme gibi çocukların çekingenliği yenerek, girişken ve atılgan olmalarını sağlayacak sosyal beceriler vurgulanmıştır. Sosyal Beceri Ölçeği'nin çekingenlik alt testinde, deney grubunda yer alan çocukların

kontrol grubundaki çocuklara göre anlamlı düzeyde yüksek puan almaları eğitimin önemli bir etkisinin olduğunu vurgular niteliktedir. Deney ve kontrol grubundaki çocukların Sosyal Beceri Ölçeği'nin toplamından aldıkları öntest puan ortalamaları ile düzeltilmiş sontest puan ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı düzeyde oldukça yüksek bir farkın olduğu görülmektedir. Başka bir anlatımla, çocukların sosyal becerileri, yer aldıkları grupla ilişkilidir. Buna bağlı olarak, Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi alan deney grubundaki çocuklar eğitim almayan kontrol grubundaki çocuklardan anlamlı düzeyde yüksek puan almışlardır ve deney grubundaki çocuklar kontrol grubundaki çocuklardan daha fazla sosyal becerilere sahiptir.

Shim, Herwig ve Shelley (2001), çocukların akranlarıyla oynadıkları oyunlarındaki davranışları ile değişik düzenlemeler arasındaki ilişkiyi ölçmeyi amaçladıkları çalışmalarında, 2-5 yaş arasındaki 41 çocuğa, 3 çocuk bakımı programı uygulayarak davranışları kaydetmişlerdir. Çocuklar 4 ayrı gün 40 dakika hem içeride hem dışarıda video kasetle izlenmiş ve Parten-Smilansky Ölçeği (Parten and Smilansky Scale) ile çocukların oyun davranışları sınıflandırılmıştır. Sonuç olarak, çocukların dışarıda içeriden daha karmaşık akran etkileşimleri gösterdiği görülmüştür. Dışarıdaki oyunlarda büyük yaş gruplarının akranlarıyla daha uygun etkileşimler kurduğu görülmüştür. Dışarıdaki oyun alanı, büyük yaş gruplarına içerideki oyunlara göre daha farklı ve hazır oyun çeşidi imkânı sunmuştur. Bulgular çocukların oyun davranışlarının ve akran etkileşimlerinin desteklenmesi için hem içeri hem de dışarı oyun alanının önemini pekiştirmiştir (Camgöz, 2010).

Erşan (2006), okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubu çocuklarının oyun ve çalışma ile ilgili algılarının incelenmesi amacıyla bir çalışma yapmıştır. 362 anasınıflı öğrencisini örneklem olarak almıştır. Her çocuğa 16 fotoğraf gösterilmiş, bu konudaki görüşleri alınmış ve kaydedilmiştir. Araştırma sonucunda okulöncesi eğitim kurumuna devam eden altı yaş grubundaki çocukların kendilerine gösterilen oyun ve çalışma içerikli fotoğraflarda oyun ve çalışmayı birbirinden ayırt edebildikleri görülmüştür. Bulgular değerlendirildiğinde çocukların fotoğraflarda oyuncak gördükleri zaman "oyun", gerçek malzeme gördüklerinde ise "çalışma"

dedikleri görülmüştür. Diğer taraftan öğretmenin bulunduğu oyun ortamlarının bazı çocuklar tarafından oyun, bazıları tarafından çalışma olarak algılandıkları belirlenmiştir.

Gül (2006), anasınıfına devam eden düşük sosyoekonomik düzeydeki 61-72 aylık çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisini incelemek amacıyla bir çalışma yapmıştır. Araştırmaya 61-72 aylık, 12 kontrol 12 deney olmak üzere toplam 24 çocuk katılmıştır. 8 hafta süresince kontrol grubuna normal müfredat uygulanırken, deney grubuna sembolik oyun eğitimi verilmiştir. Ön test ve son test olarak Gazi Erken Çocukluk Davranış Anketi (GEÇDA) uygulanmıştır. Sonuçta, alt sosyoekonomik düzeyden gelen çocuklara sembolik oyun eğitimi verildiğinde psikomotor gelişim alanında eğitim öncesi eğitim sonrasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bilişsel gelişim alanında sembolik oyun eğitimi verildiğinde ön test ve son test arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Dil gelişiminde sembolik oyun eğitimi alan çocukların puanlarının arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur.

Karaman (2009), okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş gurubu çocukların bilişsel üslupları ve oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada yer alan değişkenler; bilişsel üslup (alana bağımlı / alandan bağımsız), oyun çeşitleri ve çocukların her oyun çeşidinde gösterdikleri oyun davranışlarıdır. Araştırma 19'u kız, 11'i erkek toplam 30 çocukla yapılmıştır. Her bir çocuk serbest oyun saatinde günde on dakika olmak üzere beş gün boyunca gözlenmiştir. Araştırmada Oyun Gözlem Formu ve Bilişsel Üslup Ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen bulgular, oyun seçiminde bilişsel üslubun belirleyici bir etkisi olmadığını göstermiştir. Ancak çocukların yaş düzeylerinin, oynadıkları oyun türünü etkilediği ve 5-6 yaş çocuklarının daha çok dramatik oyunu tercih ettikleri belirlenmiştir.